








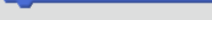








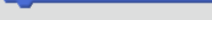








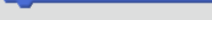

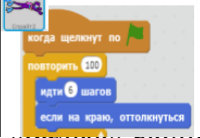


Ұзақ мерзімді жоспардың тарауы: 5.3 В. Әңгімелесеміз және программаны жасаймыз		Мектеп:
Күні: Мұғалімнің аты-жөні:		
Сынып: 5 Қатысқандар: Қатыспағандар:		
Сабақ 25-26		
Сабақтың тақырыбы:	Ақиқатты іздеу	
Осы сабақта қол жеткізілетін оқу мақсаттары оқу бағдарламасына сілтеме	5.3.2.2- алгоритмді сөз түрінде ұсыну 5.3.3.1- ойын ортасындағы программалау кезеңінде тармақталу командаларын қолдану (Лого, Scratch)	
Сабақтың мақсаты	Барлық оқушылар істеуге дағдыланған: Ойын программасында әр блоктың командаларымен жұмыс жасай алады	
	Оқушылардың көпшілігі істей алады: Фондар кітапханасынан алынған спрайтқа сәйкес келетіндей фон бере алады Программада қадам санын енгізіп, өзгерте алады	
	Кейбір оқушылар істеуге қабілетті: Ойын программасында тармақталған командаларды қолдана отырып анимация құра алады	
Бағалау критерийі	Scratch бағдарламасында нысандармен жұмыс жасай біледі Тармақталу командаларын қолданып бағдарлама құрады. Scratch бағдарламасында фонды, қадам санын өзгерте отырып анимация құра алады.	
Тілдік мақсаттар	<u>Оқушылар істей алады:</u> Scratch бағдарламасында нысандардың атауларын дұрыс қолдана алады. <u>Пәндік лексика мен терминология:</u> Спрайт, скрипт, графика, сахна, блок, команда, сенсор, оператор <u>Сұхбатқа/хатқа арналған пайдалы сөздер:</u> Scratch бағдарламасында орналасқан нысанды өңдеу батырмалары орналасқан Жобаны сақтау үшін бұйрықтары қолданылады. Файлдың кеңейтілімі Программалау тілдерін пайдаланамыз себебі,	
Құндылыққа баулу	Өз бетімен АКТ-ны қолдана алатын, шығармашыл, инновациялық өзгерістерге бейім, ізденімпаз тұлға қалыптастыру.	
Пәнаралық байланыс	Математика, бейнелеу, орыс тілі	
Тақырып бойынша алдыңғы білім	Программалау тілдері, Scratch бағдарламасының интерфейсі туралы біледі.	
Сабақтың барысы		
Сабақтың жоспарланған кезеңдері	Сабақтағы жоспарланған жаттығу түрлері	Ресурстар
Сабақтың басы 3 мин	Шаттық шеңберін құрып, «Жүрек жылуы» тренингін ойнату. Мақсаты: оқушылар бір-біріне жүрек жылуын сыйлап, әр оқушы бір-біріне мейірімді, қайырымды, жылы сезімге толы екенін, жақсылықтың бәрі жүректен шығатынын жеткізу. Жүрекшенің екінші жағында топ аттары бойынша топқа біріктіріледі. 1-топ: «Спрайт» 2-топ: «Сприт» 3- топ: «Скретч» Үй тапсырмасын тексеру: «Кубизм» әдісі	Оқулық, компьютер, интерактивті тақта, слайд, Scratch бағдарламасы, маркер, жұмыс дәптері, карточка.
4 мин	Өткен тақырыптар бойынша сұрақтар қою. Мақсаты: оқушылардың алдыңғы сабақта алған білімдерін	

3 мин	<p>тексеру, есте сақтау қабілеттерін анықтау.</p> <ol style="list-style-type: none"> Scratch деген не? Лого тілі қай жылы шыққан? Неліктен программалау ортасында скриптілерді қолданамыз? Программада штамп құралы қайда орналасқан? Scratch программалау ортасын қалай жүктейміз?  - батырмасының атқаратын қызметі қандай? <p>Оқушыларды уәждік бағалау «жақсы», «өте жақсы» сөздерімен бағалау.</p> <p>«Сөзді тап» әдісі бойынша жаңа сабақтың тақырыбы ашылады. (карточкада сөздер беріледі «анимация», «графика» бір оқушы карточкадағы сөздерді бейне қимылдары арқылы түсіндіреді).</p>																																		
<p>Сабақтың ортасы</p> <p>10 мин</p>	<p>Нысандармен жұмыс істеу</p> <ol style="list-style-type: none"> Нысандарды көшіру/жылжыту Алмасу буфері Нысандарды жою және қалпына келтіру <p>Тест тапсырмалары</p> <p>Жаңа сабақпен байланыстыра отырып, өткен сабақты қорытындылау, жұмыс дәптеріне жауап беру.</p> <p>Оқушылар үй тапсырмаларына жауап беріп болған соң, тест жұмысын тексере отырып, жауабын салыстыру</p> <p>Постер қорғау. Әр топ берілген тапсырмалар бойынша постер дайындайды, қорғайды. (Топтық жұмыс)</p> <p>Мақсаты: оқушыларды топтық жұмыс жасауға баулу, өз ойларын ашық жеткізе білуге үйрету</p> <p>1-топ: Программалау тілі 2-топ: Программаның жазылу түрлері 3-топ: Scratch ортасы</p> <p>«Бас бармақ» тәсілі бойынша топтар бірін-бірі бағалайды.</p>																																		
15 мин	<p>Жаңа сабақпен байланыстыра отырып, өткен сабақты қорытындылау, жұмыс дәптеріне жауап беру.</p> <p>Оқушылар үй тапсырмаларына жауап беріп болған соң, тест жұмысын тексере отырып, жауабын салыстыру</p> <p>Постер қорғау. Әр топ берілген тапсырмалар бойынша постер дайындайды, қорғайды. (Топтық жұмыс)</p> <p>Мақсаты: оқушыларды топтық жұмыс жасауға баулу, өз ойларын ашық жеткізе білуге үйрету</p> <p>1-топ: Программалау тілі 2-топ: Программаның жазылу түрлері 3-топ: Scratch ортасы</p> <p>«Бас бармақ» тәсілі бойынша топтар бірін-бірі бағалайды.</p> <p>I деңгей</p> <p>1-тапсырма:</p> <p>Қай блок командасына жататынын анықтап, сәйкестендір:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>№</th><th>Скрипт атауы</th><th>Блок атауы</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td><td></td><td>Сенсорлар блогы</td></tr> <tr> <td>2</td><td></td><td>Басқару блогы</td></tr> <tr> <td>3</td><td></td><td>Операторлар блогы</td></tr> <tr> <td>4</td><td></td><td>Оқиғалар блогы</td></tr> <tr> <td>5</td><td></td><td>Ішкі блог</td></tr> <tr> <td>6</td><td></td><td>Қозғалыс блогы</td></tr> <tr> <td>7</td><td></td><td>Дыбыс блогы</td></tr> <tr> <td>8</td><td></td><td>Қылқалам блогы</td></tr> </tbody> </table> <p>II деңгей</p> <p>1-тапсырма:</p> <p>Қай блок командасына жататынын анықтап, сәйкестендір:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>№</th><th>Скрипт атауы</th><th>Блок атауы</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td><td></td><td>Қылқалам блогы</td></tr> </tbody> </table>	№	Скрипт атауы	Блок атауы	1		Сенсорлар блогы	2		Басқару блогы	3		Операторлар блогы	4		Оқиғалар блогы	5		Ішкі блог	6		Қозғалыс блогы	7		Дыбыс блогы	8		Қылқалам блогы	№	Скрипт атауы	Блок атауы	1		Қылқалам блогы	
№	Скрипт атауы	Блок атауы																																	
1		Сенсорлар блогы																																	
2		Басқару блогы																																	
3		Операторлар блогы																																	
4		Оқиғалар блогы																																	
5		Ішкі блог																																	
6		Қозғалыс блогы																																	
7		Дыбыс блогы																																	
8		Қылқалам блогы																																	
№	Скрипт атауы	Блок атауы																																	
1		Қылқалам блогы																																	

№	Фон және спрайттар кітапханасы	Неліктен пайдаланамыз?
1	Фондар кітапханасы 	Жоба жасау барысында сахнаны безендіру үшін әртүрлі фонды таңдап алу үшін фондар кітапханасын пайдаланамыз.
2	Спрайттар кітапханасы 	Мысық спрайттың орнына кез келген басқа кейіпкерді алу үшін спрайттар кітапханасын пайдаланамыз

2-тапсырма:

Бағдарлама интерфейсі	Скрипт «Сұңғуір»	Скрипт «Балық»
		

анықтаңыз. Жауабыңызды түсіндіріңіз.

III деңгей:

1. Scratch ойын бағдарламалық ортасында қолданылатын циклдік командаларды белгілеңіз.

повторять пока не	всегда	если , то	повторить 10	если , то иначе

2. 1-өменде көрсетілген кейіпкер мен фон түсін компьютерде орында.

Кейіпкерді қозғалысқа келтіріп, командаларын дәптерге жазып көрсет.



Компьютерде тәжірибелік жұмыс




A деңгейі (сурет салу)

B деңгейі (жалғасын тап)

C деңгейі (жасалған жұмыстарды бір бумаға салу)

Оқушыларға бағыт- бағдар береді, бақылайды.

7 мин

	<p>Компьютерден тапсырманы орындайды.</p> <p>Тапсырмамен оқып, танысады, топта талқылайды, бірін- бірі толықтырады.</p> <p>Топтар өз түйгендерін ортаға салыпайтады.</p> <p>(смайликтер арқылы бағалау)</p>  <p>Қалыптастырушы бағалауға арналған тапсырмалар жинағы</p> <p>Тапсырма</p> <p>1. Айша интерактивті ашық хат құрды. Тармақталу командасын қолданып әріптерді жандандыру үшін бағдарлама жазыңыз.</p> 	
<p>Сабақтың соңы</p> <p>3 мин</p>	<p>«Бес саусақ» әдісі</p>  <p>Бес саусақ әдісі</p> <p>Бас бармақ Бүгінгі сабақ ұнады ма?</p> <ul style="list-style-type: none"> Балам үйрек Өзіне бүгін қандай баға қойдым? Ортам терек Осындай сабақтардың жиі болғанын қалайсың ба? Шылдыр шумек Бүгінгі күнің босқа өтпеді деп ойлайсың ба? Кімсіне бөбек Ұстазға тілек 	
<p>Саралау – Сіз қандай тәсілмен көбірек қолдау көрсетпексіз? Сіз басқаларға қарағанда қабілетті оқушыларға қандай тапсырмалар бересіз?</p>	<p>Бағалау – Сіз оқушылардың материалды игеру деңгейін қалай тексеруді жоспарлап отырсыз?</p>	<p>Денсаулық және қауіпсіздік техникасын сақтау</p>
<p>Оқушылардың жеке қабілеттерін ескере отырып, деңгейлік тапсырмалар, сәйкестендіру кестесін, жеке, топтық тапсырмаларды</p>	<p>Сабақ барысында «Кубизм» , «Сөзді тап», «Бес саусақ» әдістерін қолдандым.</p>	<p>Компьютермен жұмыс жасау барысында қауіпсіздік техника ережелерін сақтау, көзге арналған жаттығулар орындау.</p>

орындайды.		
------------	--	--